DENTRO de la VIÑETA

Nº 4

225 Pts.

DENTRO de la VIÑETA

Nº 4

225 Pts.

EL HECHICERO

COMICS-REVISTAS
ROL

C/ Cabruñana nº52 (Frente al hospital)
Tlf:(98) 556-18-30

AVILES-ASTURIAS

madrid comics

SILVA, 1
TELEF.(91) 559 16 0
28004 MADRI

COPISTERIA
ZOOM

C/ Rivero, 19 - 33400 Avilés
Tlf.: 555 16 44 - Fax.: 555 06 31

·Fotocopias
·Planos
·Encuadernaciones
·Plastificados
·Papelería
·Sellos de Caucho
·Fax al Público
·Imprenta

Número 4 - Agosto'94

SUMARIO

SECCIONES:

-EDITORIAL .....PAG 3
-NOTICIAS U.S.A. .....PAG 4
-EL RINCON DEL HOBBIT .....PAG 5
-RANKING .....PAG 12
-MONOGRAFICO .....PAG 25
-DISCULPE PERO A USTED(...) .PAG 30
-DESDE PARIS .....PAG 35
-EL MUNDO DE LAS SOMBRAS ...PAG 38
-DENTRO DE LA PANTALLA .....PAG 39

ARTICULOS:

-VII SEMANA NEGRA .....PAG 6
-LEYENDAS (2º PARTE) .....PAG 14
-COMIC .....PAG 17
-BRAVURA (2º PARTE) .....PAG 32

Fotocomposición: Copistería Zoom.
Equipo editorial: Gerardo Javier González Jiménez, Francisco de Borja González Jiménez, José Alfonso Cobo, Pablo González Menéndez, Manuel Angel Fidalgo Vega y Jorge Iván Argiz Reboiro.
Colaboraciones: Julián González, Andrea Parissi, Marcelino Fernandez.
Portada: Andrea Parissi.

DENTRO DE LA VIÑETA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los articulos firmados.

Se pueden pedir números atrasados, existiendo un número 0

Llegamos a nuestro (y vuestro) quinto número. Largo ha sido el camino recorrido pero esperamos que mayor aún sea el que falta por recorrer. El ejemplar que tenéis en las manos es especial por varios motivos y el más importante, sin duda alguna, es el aniversario de "Dentro de la viñeta".

En este mes se hace exactamente un año de la primera aparición de este fanzine. Y aunque parece que fue ayer, detrás de estos cinco números ha habido horas de duro (¿Por qué no decirlo?) trabajo, horas delante del ordenador, y la búsqueda, recopilación y documentación necesaria para llenar cuarenta páginas de información, opiniones, controversias, dibujos... etc. Todo ello para hablaros de lo que más nos gusta: El Cómic; Y hemos satisfecho este trabajo con la sola condición de que sepáis apreciarlo.

Por ello, este número va a ser un poco diferente; primero disfrutareis de la magnífica (y doble) portada que Andrea Parissi ha realizado en atención a nuestro monográfico: El Castigador; segundo, editamos un cómic de 8 páginas cuyo autor novel se pone al servicio de vuestras judiciales cuentas; y por último, hemos mejorado secciones y cambiado algo la estética de fanzine.

Y desde aquí damos la bienvenida a Jorge Iván Argiz al equipo de redacción, suerte amigo (vas a necesitarla).

Sólo nos queda pediros la misma fidelidad de la que habeis hecho acopio y que esperéis impacientes el dentro de la viñeta nº5: Especial Salón del cómic de Gijon.

En este número no hay correo, pero agradecemos aquellos que nos hayáis escrito, y os pedimos que los sigáis haciendo (y seguro que tenéis motivos con los artículos).

Fanzine "Dentro de la viñeta"
Calle Valdés Salas, 25 A, 5º B
33400 AVILES
ASTURIAS

NOTICIAS U.S.A.

Bien, ya estoy aquí para contaros las últimas novedades del cómic americano. Naturalmente, no os cuento todo lo que ocurre por aquellas tierras, sino sólo aquello que podríamos ver aquí algún día.

-Gracias al éxito que tuvo con un especial de Halloween el año pasado, **D.C.** repite , con **Jeph Loeb** al guión y **Tim Sale** al dibujo de *Madness* (locura), con una aventura en la que el capitán de policía **Jim Gordon** tendrá que aliarse con **Batman** para rescatar a su sobrina. Naturalmente, está ambientada en la fiesta de disfraces típica de América.

-Las colecciones *Hellblazer* y *Sandman*, que aquí sólo vemos de vez en cuando en forma de series de prestigios, acaban de ser nominadas para los premios Eisner para las categorias de mejor serie regular y mejor guionista (ambas series con ambas nominaciones) y *Shade, The Changing Man* para mejor serie regular.

-Gracias al éxito de series de animación como *Batman* y *X-Men*, están apareciendo más dedicadas a personajes de superhéroes, como la de *Spiderman*, *Iron Man*, *4 Fantásticos*, y uno de los títulos estrella de **Image**, *Wildcats*. Y naturalmente, casi todas ellas cuentan con colección de cómic narrando sus aventuras televisivas.

-Al fin comenzó la nueva serie de mutantes, *Generation X* (Generación X), con **Scott Lobdell** y **Chris Bachalo** en guión y dibujo, respectivamente. Y el grupo lo componen **siete** nuevos personajes y **Júbilo**.

-Otra nueva serie es *Fantastic Force*, con **Tom Brevoort** y **Mike Gustovich** esta vez, ha nacido. Aunque el título sea parecido al de *Los 4 Fantásticos*, los miembros no son ninguno de la familia **Richards**, pues son **PsiLord**, **Vibraxas**, **Huntara** y **Gigantus**, ayudados al principio por **Pantera Negra**.

-Y otra nueva colección, aunque esta vez de la rama **2099**. Se trata de *Hulk 2099*, aunque no será él solo, pues anuncian que pronto se unirá otra serie más, y será de un personaje que nos sorprenderá.

-Y para terminar, hablemos un poco de los autores españoles que tienen trabajo en USA, pues acaba de ser editado el número que realizó **Isaac del Rivero Jr.** para el **Castigador**, tal y como anunciamos en nuestro primer número. Y **Salvador Larroca**, además de sus trabajos en *Flash*, aquí tenemos una portada suya para *Ghost Raider*.

Y esto se acaba, amigos. Esta vez tenemos poco espacio, pero lo hemos aprovechado bien, ¿no? Ya sabéis, dentro de unos dos meses, vendré por aquí para daros las últimas noticias del cómic editado en las tierras de **Batman**.

Gerardo Javier González Jiménez

EL RINCÓN DEL HOBBIT

Esta nueva sección os servirá, o al menos eso esperamos, para que vayáis ahorrando desde hoy, pues aquí tendréis algunas de las novedades de los próximos meses en el cómic, pero referidas a **España**. Naturalmente, todo se lo debemos a nuestro **hobbit** particular, que siempre anda a la caza de noticias. Pero basta ya de tonterías, y vayamos al meollo del asunto.

-Por lo que se refiere al último bombazo de Forum, la línea Image, pronto veremos publicadas las series *Wildcats*, el último gran éxito de **Jim Lee**, y *Cyberforce*, otra gran colección de **Marc Silvestri**. Ambas colecciones son de grupos de operaciones especiales. Pero no faltarán ni la acción ni la espectacularidad.

-Ahora que se vuelve a editar material de Epic, se pueden ver obras interesantes de autores ya consagrados, como es el caso de *Sachs & Violens*: **Peter David** y **George Perez** nos mostrarán una historia llena de acción y erotismo (al menos, eso prometieron).

-Tras el tomo de *Grandes Sagas* dedicado a **Thor**, le toca el turno a **Silver Surfer**, con el equipo creativo compuesto por **Ron Marz** y **Ron Lim**, aunque no sabemos si se saltarán números como hicieron con el tomo del **Capitán América**.

-Las próximas series limitadas que veremos serán las más recientes, como es el caso de *Gambito* (4 números), de **Howard Mackie** y **Lee Weeks**, en la que junto con **Pícara**, vuelve a su ciudad natal, Nueva Orleans, donde les espera la aventura.

- *Ojo de Halcón* (4 números) también tiene su serie, gracias a **Chuck Dixon**, **Scott Kolins** y **Tim Dzon**, en la que habrá experimentos genéticos y organizaciones secretas.

- *Poderes cósmicos* (6 números), creada por **Ron Marz** y **Ron Lim**, donde en cada número se narrará una aventura con un personaje cósmico distinto, aunque todo se aclarará en el último número.

- *La Bruja Escarlata* (4 números), por **Dan Abnett** y **Andy Lanning**, en la que aparecerán demonios y antiguos enemigos. ¡Ah!, y habrá cambio de look de la protagonista.

-*Blaze* (4 números), donde **Howard Mackie** y **Ron Wagner** nos describirán cómo la familia de John es raptada y él, junto a la vidente Clara, irá a rescatarla.

- *Camino de la Venganza* será el título de la próxima saga que se publicará en forma de serie limitada, dedicada a los personajes denominados Hijos de la Medianoche, donde aseguran que nos desvelarán por fin el verdadero origen del **Motorista Fantasma**.

-La editorial Norma comenzó a editar las nuevas series de Malibu y su sello Bravura. Pues va a seguir con *Dreadstar* (**Peter David** y **Ernie Colon**), *Star slammers* (**Walter Simonson**) y *Breed* (**Jim Starlin**).

-Pero no se va a quedar en eso, sino que va a sacar a la venta una serie de tarjetas dedicados a **Dragon Ball**.

-Para terminar, sólo deciros algunos de los invitados del próximo **Salón del Cómic del Principado de Asturias**: **Gaspar Meana**, **Jim Starlin**, **Brian Bolland**, **Joe Kubert**... y más. Pero ya os informaremos exhaustivamente en el próximo número. ¡Hasta pronto!

La Casa del Hobbit

COMIC ROL Y FIGURAS

C/. SIGLO XX, 23 - BAJO - 33208 GIJON

Gerardo Javier González Jiménez

VII Semana Negra de Gijón

Del 9 al 17 de Julio **"El parque Ingles de Gijón** (en las cercanías de la playa), se convirtió en el escenario de uno de los eventos culturales más importantes de la región. Como viene siendo habitual desde hace 7 años, las calles gijonesas, se tornaron grises, y una espesa neblina al más puro estilo londinense, se apoderó del muestrario, especialmente los últimos días, que el clima acompañó con constantes nubarrones y gotas de lluvia. La **Semana negra** ya estaba en Gijón.

Dirigidas por el escritor Paco I. Taibo II, la semana transcurrió en la línea trazada por ediciones anteriores, si bien este año hay que destacar el mayor protagonismo dado al mundo del cómic dentro del género negro. Una semana negra, que sirvió también (nada nuevo por otra parte) como cebo para atracciones circenses, chiringuitos cerveceros, pinchos de tortilla, bollos preñados y puestos ambulantes de todo tipo. Un jolgorio con todas las de la ley, que a duras penas dejaba entrever lo grisáceo del acontecimiento. Mas aún, si tenemos en cuenta, que todos los focos del género negro, estaban concentrados en una área diminuta del recinto, simulando un *universo de bolsillo*. Sin embargo, fue gracias a este mecanismo, lo que permitió una afluencia masiva de gente, que mantuvo viva la llama de la semana los 8 días.

Los invitados, por suerte para ellos, no tuvieron que soportar el bochorno ni el acoso del público. Apenas distinguibles entre la masa asistente, disfrutaron de una semana relativamente tranquila y apacible, y se pasearon por las instalaciones como simples turistas.

Entre estos, y por la parte que nos toca, destacaremos en primer lugar a los argentinos Carlos Sampayo y José Muñoz (creadores del personaje, Alack Sinner) , y a el españolito Enrique Sánchez Abuli (guionista de Torpedo). Otros invitados que acudieron a la cita fueron, el escritor estadounidense Jerome Charyn (autor de novelas como "Ojos azules" o "Marilyn la indomable") y sin duda, el más pintoresco y esperpéntico, Super Barrio, *superhéroe* y símbolo de la nación mejicana., que además, parece ser que también se dio un garbeo por nuestra querida Avilés, con su impresentable facha, que no apeó ni por un momento (suponemos para no desvelar su "identidad secreta").

Se organizaron a lo largo de toda la semana, multitud de conferencias y mesas redondas en torno a los ya mencionados invitados y sus novelas y personajes. Así mismo, se levantaron varias carpas de exposición, dos dedicadas al cómic negro. Una maravillosa e irrepetible *galería* de originales de la serie "Alack Sinner" de Muñoz y Sampayo (de la que os aconsejamos leer fervientemente el álbum "Encuentros y reencuentros, nº4, de los libros de CO&CO publicados por Ediciones B). Y otra mucho más modesta y peculiar, dedicada al entrañable Sherlock Holmes (exposición creada para el primer Salón del Cómic de Madrid), que aunque humilde, era no menos ilustrativa. En esta última exposición se hallaban también expuestos , los cómics ganadores en años anteriores del concurso que la organización establece en estas fechas (muy buenos por cierto).

"Lo que un hombre puede esconder, otro hombre puede descubrirlo."
Sherlock Holmes, *Enigma de los bailarines.*

Quizás, se echó en falta, una tercera exposición dedicada a Torpedo 1936, pero todo no se puede pedir (ademas Bernet no estaba, que si no...) y en definitiva, estamos muy contentos con que el cómic, se halla hecho con el lugar que se merece dentro del género. Sin olvidar, que en los "reducidos" puestos de venta de libros (reducidos en cuanto a tamaño y número), entre un variado surtido de libros y novelas policiacas en su mayoría, también sobresalía un contundente "stock" de cómics, con multitud de colecciones completas de personajes clásicos a la venta (Agente X-9, Dick Tracy...).

Nuestro principal objetivo durante esta peculiar "semana", no era otro que poder entrevistar a los tres autores de cómic presentes, y a fe que lo conseguimos. Es por ello, que en primer lugar querríamos agradecer la amabilidad y la cortesía de la organización de esta 7ª Semana negra, que no sólo no nos pusieron ningún impedimento, sino que ellos mismos se encargaron de ponernos en contacto con los autores, (ya que aquí no necesitamos ningún "pase de prensa" ni gaitas por el estilo para hacer las entrevistas, que mucho me temo nos volverán a pedir dentro de tres meses , tiempo al tiempo...) facilitando de esta manera, ostensiblemente nuestra labor. De verdad, GRACIAS.

Entrevista a Carlos Sampayo y José Muñoz

Carlos Sampayo y José Muñoz, son dos de los máximos exponentes del cómic en Sudamérica, y su detective Alack Sinner, uno de los más populares del género negro, fiel exponente del estereotipo decadente y depresivo del antihéroe. Pero ante todo Carlos Sampayo y José Muñoz, son dos grandes amigos y compañeros, que se conocen ya desde hace muchos años, lo que les ha conllevado a formar una gran amistad. Era digno de encomio observar la actitud paternal que Muñoz ejercía sobre Sampayo, debido a la maltrecha salud de este último, y como permanecían juntos en todo momento. José Muñoz, un dibujante al que hemos tenido que conocer para darnos cuenta de que Keith Giffen roza la imitación en su dibujo y Frank Miller no es el inventor de los claroscuros, como se nos vendió en un principio.

D.V: ¿De donde les llega la afición al cómic?
J.M: Pues la verdad, ya desde que tenía 6 años. Entonces veía las películas de Disney de los años 45-50.
C.S: Pues a mi a través de Muñoz.

D.V: ¿Y cuando se conocieron?
J.M: Hace mucho tiempo, halla por el 73.
C.S: ¡Que va!, fue en el 71 creo.
J.M: No, no, fue en el 73.
C.S: Recuerdo una fiesta en el 71. ¿Te acuerdas?.
J.M: Si, si, es verdad, fue en el 71.
D.V: ¿Que influencias más fuertes tienen en su obra?
C.S: Yo creo que las influencias vienen de la misma vida, en la historia, el cine, o la literatura, puedes encontrar motivos para escribir una obra para el cómic.
J.M: Indudablemente, todo es una válida influencia. Pero me imagino que os referiréis a personas y autores. Pues especialmente Hugo Pratt, también estuve en la escuela de Alberto Breccia, hay tantos...
D.V: ¿Qué papel juega el cómic en el género negro?
C.S: Un papel muy importante, aunque la verdad es que cómics escritos del género negro exclusivamente, hay muy pocos, aunque en casi todos se toca alguna vez.
J.M: Si, es cierto, hay sólo 2 o 3 cómics a los que se pueda encuadrar dentro del género negro, aunque son verdaderas joyas. Como son, Spirit de Will Eisner, en el que se recrea una atmósfera de un modo absolutamente genial y el más representativo y característico que es Dick Tracy. Aunque sea un poco más en la línea caricaturesca.

D.V: ¿Qué cómics suelen leer?
C.S: Leo poco, es la verdad. Leo lo que me interesa, pero lo que realmente hago es curiosear, hojear todo lo que cae en mis manos.
J.M: En mis años juveniles leía más, ahora las obras de Glenat, Tardi...me impresionó mucho "Juego para morir" de este último.
Pero lo que pasa ahora, es que la gente joven está redimensionando el mundo del cómic., dándole otro aire.
D.V: ¿A monopolizado Alack Sinner su trayectoria?
J.M: Si, pero no. Es decir, es cierto que casi todo nuestro trabajo gira en torno al personaje, aunque hayamos hecho bastantes obras más, lo que pasa es que no usamos siempre a A.S de la misma manera, si no que lo utilizamos para contar otras cosas.
D.V: ¿Pero les ha encasillado?
C.S: El personaje en si no, el estilo (un cómic realista en blanco y negro) quizás nos identifique más.

VII Semana Negra de Gijón

D.V: ¿Es "Encuentros y reencuentros", el álbum más importante de la trayectoria de A.S?
C.S: Es la historia más larga del personaje, pero no por eso la más importante...
J.M: Sin lugar a dudas, es uno de sus puntos claves, no es en vano la historia más larga, pero no tiene porque ser LA MÁS importante, tanto no me atrevería a decir.

Nota: A partir de estos momentos, Sampayo se vio obligado a atender a otros medios, y continuamos la entrevista con Muñoz.

D.V: ¿Cuál es la situación del cómic en Argentina?
J.M: ¡Grave,!. El cómic se puede medir de dos maneras: poco y nada, hay muy pocas publicaciones, pues Argentina es un país sumergido en una crisis aguda en la que el cómic no es un producto de primera necesidad y se puede prescindir de él. Pero esto no sucede sólo en el cómic, la situación general en Argentina es muy preocupante.
Salvo algunas historias de superhéroes que se venden muy bien, sólo interesa a la mayoría, las historias de sexo, porno o violencia.
D.V: ¿Qué opina del cómic español?
J.M: ¡Muy bien, estupendo!, en España el cómic se siente de otra manera, ya te decíamos antes, que la gente joven estáis dándole una conversión. En España siempre ha habido grandes autores, inolvidables autores.
D.V: ¿Conoce dibujantes españoles?
J.M: Por supuesto, conozco a muchos, no en vano asistí prácticamente al nacimiento del Víbora, además conozco a muchos dibujantes españoles que han emigrado a Argentina, a muchos.
D.V: ¿Se puede vivir de esto?
J.M: Difícil, muy difícil, por lo menos en el cómic en que nos movemos.. Para ganar bastante dinero tienes que entrar a *"escuderías"* (por decirlo de alguna manera), donde los personajes están programados.
D.V: ¿Por ejemplo?
J.M: Es el estilo sin ir más lejos del cómic norteamericano.
D.V: ¿Qué proyectos tienen Carlos Sampayo y usted para el futuro?
J.M: De momento disfrutar de la Semana Negra, después seguir trabajando como hasta ahora., preparando alguna historia más de A.S, y quizás algo distinto.

Y así nos despedimos de Muñoz y Sampayo, aunque la verdad es que nos hubiera encantado seguir conversando con ellos horas y horas. Consecuencia quizás, del hipnótico "cantito", típico de la forma de hablar de los argentinos, que hace que temas como la subida de la gasolina, resulten sumamente gratos de escuchar en ese tono de voz (algo que al transcribir la entrevista, posiblemente no se pueda apreciar). Dos autores, a los que a partir de ahora procuraremos no perder de vista en nuestra librería.

Entrevista a Enrique Sánchez Abulí

Enrique Sánchez Abulí, es posiblemente uno de los guionistas de la historieta española más reconocidos , gracias a la fama atesorada con su personaje mundialmente conocido, Torpedo. En colaboración con otro de los grandes dibujantes españoles, Jordi Bernet, no sólo ha dado vida al genuino Luca Torelli y su inseparable Rascal, sino que ha limitado prácticamente toda su *colección de historias macabras*. A pesar de todo, hablar de Enrique S.A. sigue siendo hablar del cínico y versátil Torpedo. Precisamente, una de las cualidades de Abulí, es hacer gala del mismo humor negro y sarcasmos de su personaje, algo que siempre es de agradecer en una conversación entre desconocidos. Y después de vagar por la mitad del recinto de la semana, para encontrar el bar (uno de tantos millones que allí había) donde la organización nos indico que se encontraba don Enrique (tranquilamente sentado, tomando una copa con un *misterioso acompañante* que más tarde se dio a conocer) y de superar el handicap de saber quien era entre la muchedumbre (solucionado gracias a una guapísima camarera que nos lo indico), esto fue lo que dio de si la entrevista....

D.V: ¿De donde te vino la afición al cómic?

S.A: Pues desde pequeño, cuando era niño leía Pulgarcito, el Capitán Trueno y bastantes más.

D.V: ¿Y entonces pensaste ¡Vaya, yo puedo hacer esto!?

S.A: Lo cierto es que no, no sospeché jamás que terminaría haciendo guiones. Yo lo que quise ser en un principio fue novelista.

D.V: ¿Y qué pasó?

S.A: Pues que empecé así, escribiendo novelas. Cuando tenía 16 años, me fijé en lo que había escrito, y me dio un shock, renuncié de ellas y decidí que no valía para escribir.

D.V: ¿Cuales fueron tus influencias?

S.A: Pues como escritor mi padre, sin lugar a dudas. Ha escrito mil obras entre novelas y guiones; al verle a él, yo me veía escribiendo. Ahora mismo no estoy seguro de que más me ha influido

D.V: ¿Lo qué más te gusta?

S.A: Bueno, no creo que lo que más me gusta sea lo que más me haya influido, pero la novela americana me gusta mucho, aunque aquí esté muy mal traducida.

D.V: ¿Qué papel juega el cómic en el género negro?

S.A : Pues la verdad, es que nunca me lo he planteado. Pero con el cómic, se pueden contar las mismas cosas que con la novela

D.V : ¿Como surgió la idea de crear a Torpedo?

S.A: Pues un día me dijo un editor que si le hacía una historia de un gángster y una rubia, y la hice, pero jamás pensé que sería tan popular.

D.V: ¿Por qué casi siempre trabaja con Jordi Bernet?

S.A: Pues porque empecé a trabajar con él. En este mundillo lo importante es tener suerte y oficio y nosotros la tuvimos. Hay mucha gente con oficio, pero les falta esa punta de suerte. De hay salió nuestro equipo, aunque no se si sabéis que primero trabajé con un americano.

D.V: Con Alex Toth

S.A: Si..

D.V : ¿Es cierto que A.T dejó l a serie de Torpedo por las escenas de violencia?

S.A: Si, si. Es verdad. Y no sólo por la violencia física, sino también por la verbal. Alex me comentó que lo más fuerte que podía escribir era "Bastard" que es bastardo o hijo de puta, y yo me cagé en Dios. De todas formas, Alex es un gran dibujante.

VII Semana Negra de Gijón

Nota: Alex Toth, es uno de los grandes autores clásicos estadounidenses, y entre su obra, se encuentran multitud de comic-books. para la D.C entre otras compañías.

D.V: ¿Se siente encasillado por Torpedo?

No, que va, lo llevo muy bien.

S.A: Si, si. Yo mismo hago el guión y Jordi Bernet los bocetos. Superviso cada episodio personalmente para que no se toque el guión. El otro dia se proyectó aquí mismo un episodio piloto, y todo el mundo quedó muy satisfecho.

D.V:¿Será en color"?

S.A: Si por supuesto.

D.V: ¿Se puede vivir como guionista de cómics?

S.A: Si, pero sólo cuatro gatos trabajando mucho, y tampoco da para excesos, puede dar para vivir tirando, muy bien, muy bien no.

D.V: ¿Plasma Torpedo algún matiz de su personalidad?

S.A: Uff!. No puedo contestarte a eso sinceramente, pero creo que no.

D.V: ¿Y tienes tu los derechos de Torpedo?

(sorpresa por la pregunta)

S.A: Por supuesto que si, por cierto ahora lo van a aprovechar para una serie de dibujos animados.

D.V:¿Y respetan al personaje?

D.V ¿Nos podrías adelantar en que cadena se emitirán?

S.A: Pues en la 2.

Nota: Dichos episodios están basados en varias historietas clásicas de Torpedo, como: *"Dos hombres y un desatino"* *"Un alto en el camino"*, o la magistral *"Tócala otra vez Sam"*.

D.V: ¿Te gusta el cómic de superhéroes?

S.A: Si, me gusta Super Barrio (risas).

D.V:¿Qué cómics lees?

S.A: Spirit me encanta, Will Eisner es genial, he leido varias cosas de él y me gusta mucho. También me gusta Moebius. Busco mucho cómic para leer,, pero hoy hay tanto que no doy a basto. También leo algún manga, porque traduzco alguno. Pero hay mucha bazofia.

D.V : ¿Y algo que no recomendaras leer?

S.A: Pues un manga horrible que estoy traduciendo. Es espantoso.

D.V: ¿Se puede saber cual es?

S.A: Si, es Video Girls Ai para Norma. Es un cómic para adolescentes, pero con una historia tontísima.

D.V: ¿Qué le parece la edición de Glenat?

S.A: Estupenda, aunque sabéis que en Glenat, tuve un follón hace unos años.

D.V:¿Y eso?

S.A: Pues me mandaron hacer un guión y al final hubo un jaleo con los derechos de la obra, y estuvimos años sin tratarnos, pero ya está todo solucionado. Fue una pelicula con la Warren Brothers.

D.V: ¿Puedes contarnos alguna anécdota graciosa que te haya pasado?

S.A: Una vez un chico quiso hacerme una entrevista, diciendo: *me encanta tu personaje, me lo leo todo, soy un gran fan tuyo* etc...El caso es que le dije que si, y al llevar 20 minutos, me di cuenta de que estaba hablando de Alack Sinner de Muñoz y Sampayo y no de Torpedo, quedé congelado.

D.V: ¿Qué te gusta más, hacer guiones para cómics o relatos y novelas?

S.A: Bueno, hacer una novela de Torpedo de 200 pags, es absurdo, ya que Torpedo es un personaje que habla lo justo y a veces menos, por lo que como máximo se pueden hacer novelas cortas como los cuentos de Torpedo. Por eso me decanto por los guiones, porque Torpedo es como un puñetazo: directo y rápido.

D.V: ¿Qué le parece la obra de teatro de Torpedo?

S.A: Bien, muy bien. La verdad es que no funcionó, pero muy bien. Imagínate si

VII Semana Negra de Gijón

me gustó, que la vi 25 o 30 veces.

D.V: ¿Tan bien está?

S.A: Bueno, es que tenía que presenciar los ensayos. (risas)

D.V: ¿Qué tal fue su relación con Toutain?

S.A: Bien en un principio.

D.V: ¿Y eso?

S.A: Porque al principio decías "Tou Tain" y pagaba. Luego ya era "Tu dame" (risas).

D.V: ¿Era entonces, tan tacaño y pesetero como dicen otros autores?

S.A: La verdad es que si, pero yo no conozco a ningún editor generoso.

D.V: ¿Tradujo usted Torpedo para el extranjero?

S.A: Yo traduzco del ingles al castellano, pero jamas podré hacer lo contrario. La labor del traductor es tremendamente compleja, sobre todo en los giros y expresiones típicas en las que no se puede hacer una conversión directa, sino que hay que plasmar el sentido. Buff!. Es muy, muy difícil, y más en Torpedo que es puro doble sentido y frases hechas.

D.V: ¿Ha tenido la ocasión de leer Torpedo en otros idiomas?

S.A: Si, varias veces. En inglés y francés, por ejemplo.

D.V: ¿Y pierde mucho?

S.A: Ya te digo, el traductor a veces se ve obligado a traicionar la traducción en favor del sentido; en Torpedo esto se nota mucho, la verdad es que algo pierde. Donde queda perfecto es en búlgaro.

D.V: ¿Por qué?

S.A: Pues como no lo entiendo, lo leo, y digo, "¡Que bien queda! (risas).

D.V: ¿Qué proyectos tienes para el futuro?

S.A: Muchos, alguna película me gustaría mucho. Ahora estoy trabajando con otros dibujantes que no son Jordi Bernet..

D.V: ¿*En torno a Torpedo*?

S.A: No, no se trata de Torpedo.

D.V: ¿Podrías precisar más?

-Duda-

S.A: Si, se trata de un estilo cercano al thriller que espero se adapte a una película, pero primero quiero ver que impresión causa en el cómic.

D.V: ¿Y donde vas a publicarlo?

S.A: Ahh!. Eso me gustaría saber a mi.

D.V: ¿Qué le dirías a alguien que quiera ser guionista?

S.A: Que se saque otra carrera (risas). No, en serio, que siga adelante que es muy importante. Nadie quiere ser guionista y todos quieren dibujar, así que no va a tener competencia. Lo importante es escribir cosas creibles aunque sean fantasiosas. Lo que a mi me sorprende es que los jóvenes queréis empezar siempre por lo más difícil.

D.V: ¿Un guionista está siempre en la sombra?

S.A: Buff!, yo conozco a uno que lleva 20 años en la cárcel, ¡más en la sombra, no se puede estar! (risas). La verdad es que si, es más espectacular para la gente el dibujante.

D.V: ¿Un guionista suele ser un escritor frustrado?

S.A: Estoy completamente en desacuerdo con la gente que dice eso, no puedo entenderlo, es como decir que un dibujante es un pintor frustrado.

D.V: ¿Está cambiando la situación del cómic?

S.A: No puedes imaginarte cuanto; se puede hablar de un cómic prehistórico y de un cómic actual (de 5 años aquí), se podría decir, como antes y después de la imprenta.

D.V: ¿Seguirá contando historias?

S.A: Mientras haya algo digno que contar...

D.V: ¿Y lo suele haber?

S.A: Si, gracias a Dios siempre hay algo digno que contar.

Y así finalizó nuestra charla con Enrique Sánchez Abuli, que incluso nos prometió asistir al programa de radio, el año que viene (¡ tiembla García!). Pero si recodáis, en la introducción mencionábamos a una tercera persona que estubo presente en la entrevista, y que incluso intervino en alguna ocasión a lo largo de la misma, aunque al papel no lo hayamos transcrito. Bien, pues este inesperado invitado, se llamaba Antonio J. Arroyo Gordo, y para nuestra sorpresa (y la vuestra suponemos) es un "editor" de cómics, concretamente de una editorial chilena llamada "Fraiko Fantasía" , que también tiene una sucursal ubicada en Madrid. Pues bien, el señor Arroyo (ferviente admirador de Torpedo y Alack Sinner) muy cordial en el trato, nos obsequió con un ejemplar de una de sus publicaciones, que prometemos comentar en el próximo número sin mayor retraso.

Jorge Iván. Enrique Pérez. Pablo González

RANKING

	Jorge Iván	Gerardo	Fco. de Borja	Alfonso Cobo	Pablo	Manuel A.	Microphonie
Cable	5	5	5				
Cazadores de vampiros					1		
Classic Fantastic Four							9
Classic Spiderman				6			
Classic X-Men	8	8					8
Cruzada del Infinito		6	8				
Daredevil: caída del paraíso	7	8	8	5	7		6
Defensores Secretos	1	0	1		0		
Dientes de Sable	6						
Doctor Extraño	5				5		
Doctor Muerte 2099	5	6	7				
Espada Salvaje de Conan					6		
Espectacular Spiderman				4			
Espíritus de Venganza		6	6				
Extra Verano: Doctor Extraño	2	5	4				
Extra Verano: Nuevos Vengadores					0		
Extra Verano: X-Force	5	6			1		
Factor-X	8	7			6		
Grandes Sagas nº 2: Hulk	8	8	8				7
Grandes Sagas nº 3: Capitán América	5	6	6		4		
Grandes Sagas nº 4: Iron Man	9	8	7				
Hellstorm	9		8		7		
Jauría de Lobos					2		
*La Guerra de los Heraldos	6	5	7			5	
Lazos de Sangre	6	7					
Lobezno	3	4					
Los Agentes de la Noche					6		
Máquina de Guerra	7	7	7				
Masacre	6						
Morbius	6	6	7		6	6	
Nuevos Guerreros	8	8	6				
Novela Gráfica nº 17: Hulka	4	5	6	8	4	6	
Patrulla-X	8	8					
Patrulla-X 2ª Edición	5	5					
Marvels	6	8	6	7	7		
Punisher 2099					5		
Ravage 2099	1				1		
Spiderman: Matanza Máxima	3	6	7				
Spiderman 2099		6		6	6		6
Spiderman 2ª Edición	5			3	5		

* Series ya finalizadas, haciendo referencia el voto a su totalidad.

Aquí tenemos una sección modificada ante vuestras peticiones, de manera que a quedado configurada con nuestros gustos personales, y nuestros nombres para que sepáis qué opina cada uno de nosotros sobre una serie determinada.

Seguramente notaréis que faltan colecciones, especiales, tomos... pero es que está tan sólo lo que leemos, e incluso hemos tenido que omitir alguna por falta de espacio.

Por supuesto, podéis enviar vuestros votos para que los reflejemos aquí. Hacedlo, aunque sea sólo de una de las colecciones que leáis.

Como podéis ver, hay una columna reservada al fanzine **Microphonie**, al que le agradecemos enormemente su ayuda y colaboración. Por si no la habéis notado, ésta es una invitación a los demás fanzines a que nos envíen sus votos.

Sin más, aquí está la equivalencia de los números:

1.-Papel higiénico
2.-Horrible
3.-Muy malo
4.-Mediocre
5.-Pasable
6.-Entretenido
7.-Bueno
8.-Notable
9.-Magnífico
10.-Magistral

	Jorge Iván	Gerardo	Fco. de Borja	Alfonso Cobo	Pablo	Manuel A.	Microphonie
Super. Marvel nº 2: H. de la Medianoche					5		
Super. Marvel nº 3: 2099	4	5		2	6		
Super. Marvel nº 4: Patrulla-X	9	7	9				
Terror a Medianoche	6	6	8		1	7	
*Veneno: Protector Letal	4	5	6				
*Veneno: Pira Funeraria	1	1	1				
*Warlock	7	6	6		6	6	
X-Force	8	7					
X-Men	5	4					
Doraemon		5	4		7		
Dragon Ball		8	9		6		
Dragon Ball Z		8	9		5		
Genocyber	5	7	4			4	
*Mai	8	8	2			8	6
Pixy Junket	2	6	7			6	
Ranma 1/2						8	
Deathblow	5	7	9	7		3	2
Savage Dragon	6	7	8		5		6
Spawn	6	6	8	5	3	6	4
Swimsuit Image	3	2	2	2	0		
Youngblood	1	3	2	0	0	3	0
Comic USA nº 1	4						
Next Men	8	8		7	7	7	8
Power & Glory		8			8	5	
Sin City		7	8	8	9	7	
Spirit					7		10
Edad de Oro					8		
Especial Aventuras de Batman	8	8					7
Las Aventuras de Batman	7						8
Lobo: el asunto Qigly	6	8	9		4		
Superman	3	4	3		3	6	
Superman: Hombre de Acero	3	4	3	4	3	6	
Torpedo	8				8		9
The Space Beetwen					7		8
Reflejos	8				8		7
Víbora	6			5	6		6
Cimoc	5	5	4		4		5
Viñetas				7	7		8
Top Comics					6		5
Museum					8		8

* Series ya finalizadas, haciendo referencia el voto a su totalidad.

Redacción

...Cuando mueren las leyendas(2ª parte)

***Blades: La marca del zorro.**

Blades es otro de los grandes momentos de Leyendas.

El caballero, héroe espadachín, encarna toda la alegría y el idealismo opuestos a la oscuridad y a la amargura de Batman. Batman ve en él la esencia de su inocencia perdida brutalmente: "Sólo tiene que dibujar una "z" en la pared y volveré a ser niño", "me recuerdas a viejas películas,.. a buenos momentos" (nº 31, pag 16), "es el tipo de héroe que yo podría haber sido.." (nº 32, pag 5). Cuando descubra que el caballero es un ídolo de barro, Bruce verá *"recuerdos de infancia mancillados"* (nº 32, pag 25); le afectará de tal manera que sus pesadillas serán más terribles que nunca, obsesionado por el mal y los rostros en que se materializa.

La prodigiosa construcción del guión nos permite conocer también los pensamientos y motivaciones del caballero: ambición truncada en fascinación por el peligro (nº 31, pag 22, 23). Al caer el héroe, su optimismo se borra, pero no sus ideales: sacrifica su reputación para salvar a Ellen, y no mata a Batman pese a tener la oportunidad (nº 32, pag 28). Su suicidio, uno de los más emotivos del cómic reciente, no sólo protege a la mujer, sino que también ayuda a madurar a Batman: "Recuerda, Batman, el potencial para la maldad está en todos los hombres. En todos.. incluso en ti" (nº 33, pag 24). Cuando atrapa al asesino, Batman se da cuenta de que *"es mucho más pequeño"* (nº 33, pag 12); al enfrentarse en duelo al caballero, duda: "Rathbone o Power..cuál soy yo..¿héroe o villano?" (nº 33, pag 20). El caballero muere dejando a Batman a merced de un mal ambiguo e inaprensible, que puede atrapar al mismo Hombre-Murciélago.

El trabajo literario de James Robinson tiene su perfecto complemento en las ilustraciones de Tim Sale, otro dibujante cercano a Mazzucchelli, capaz de deslumbrarnos con su dominio de la expresión facial, el juego de claroscuros o la utilización de decorados.

***Destructor: Las ciudades oscuras.**

El episodio publicado en Leyendas (nº 34) es el segundo de una saga de tres (los otros aparecieron en la colección **Batman nºs 68 y 69**). El principal interés radica en los diseños de Gotham realizados por Anton Furst; Denny O Neil y Alan Grant se limitan a desarrollar una narración convencional que sirva como marco a esos diseños. El resultado es una entretenida historia de acción y suspense, que recuerda vagamente a **Brusel** , del dúo Schuiten-Peters.

Destino: Dos hombres y un destino.

Batman se une a lo largo de dos números, 35 y 36, a un peculiar héroe que actúa disfrazado de vikingo para proteger el fiordo donde vive, de los residuos nucleares de una multinacional. Lo más sorprendente es la narración paralela, en la que dos supuestos antepasados de los héroes se enfrentan a una situación que anticipa la actual, en un clásico relato de fantasía-heroica.

Gracias a este original planteamiento, Destino se lee con agrado; además, ofrece la versión más genuinamente legendaria del Hombre-Murciélago.

***La leyenda del Batmito: Perrazo en el país de las maravillas.**

Otro episodio independiente; Alan Grant saca del limbo a un olvidado engendro batmaniano, el Batmito, para ofrecer una visión anfetamínica y sádica no solo de él, sino del universo superheroico en general. Por supuesto, la ayuda de Kevin O Neil al dibujo resulta inapreciable, aunque no llege a los destructivos extremos de Marshall Law.

Máscara: El corazón de las tinieblas.

La idea de que el auténtico rostro de Bruce Wayne es su máscara está presente en la serie desde Shaman, y es Bryan Talbot quien se atreve a

SEGÚN JUNG, ES LA PERSONALIDAD QUE ASUME UN INDIVIDUO AL ADAPTARSE AL MUNDO EXTERIOR.
ÉSA ES SU MÁSCARA, BRUCE.
Y NO LA HIZO SÓLO PARA OCULTAR SU ROSTRO.

profundizar más que nadie en el tema. Máscara narra la lucha de Wayne para descubrir si su carrera como vigilante es real o es el delirio de un alcohólico. Finalmente, acepta su máscara como su verdadera personalidad. (¿Sabría que la palabra "persona" significaba "máscara"?, nº 39, pag 27); sin embargo, el mayor interés de la historia está en el descenso de Bruce a su infierno interior, una sucesión de atormentadas obsesiones: se replantea su cordura, su misión en las calles, su responsabilidad en la muerte de sus padres, la relación con sus enemigos y amigos (con momentos tan duros como los reproches de Jim y Alfred)... El propio Talbot lo plasma todo en unas viñetas deliberadamente sucias y macabras, que dan prueba del talento de Bryan para mirar el horror cara a cara, como demostró en el impresionante **Hellblazer: El santo maldito.**

***Invernadero: La sombra de una duda.**

Una de las más gratas sorpresas de Leyendas, fue Invernadero; no confiaba en que John Francis Moore, hasta entonces con un currículum poco memorable, pudiese aportar algo nuevo a los mitos de Batman, pero estos dos episodios bastan para colocarle entre los valores más prometedores del actual panorama superheroico (esperemos que sus visitas al 2099, en la compañía del Doctor Muerte y un nuevo grupo de mutantes, mantengan este nivel). No menos deslumbrante es el trabajo de P. Graig Russell, cada vez menos recargado y más comunicativo y cercano.

Invernadero enfrenta a Batman con una Hiedra Venenosa que nunca ha resultado tan fascinante y peligrosa a un tiempo; desde las morbosas aproximaciones a la ventana oscura, muda testigo del suicidio de Spencer, y al ojo de Pamela (nº 40, pags 10 -12). Mediante los intentos de penetrar en la mente de la mujer a través de su representación abstracta (oscuridad) y física (fotografía) nos sumergimos en (y compartimos) la enfermiza obsesión de Bruce por Hiedra, obsesión que recuerda a "Vértigo", el necrófilo film de Hitchock, con el que esta saga guarda numerosas conexiones: empieza y termina con sendas caídas al vacío; Bruce es incapaz de racionalizar su pasión por Pamela; el ojo de Pamela es escrutado con intensidad; al final, la mujer se convierte en víctima de sus propios engaños, y es inevitable compadecerse de ella. Precisamente las viñetas finales sugieren que el amor de Hiedra por Batman era sincero, pero ni ella supo expresarlo de otra forma, ni el Hombre-Murciélago lo comprendió.

La saga se divide en pequeños capítulos, desarrollados todos en un lugar concreto, como si se tratase de los cuadros en una representación teatral; suponen un valor enriquecedor a la maraña de falsedades desarrolladas a lo largo de la narración. La labor gráfica de Russell como ya he apuntado, me parece deslumbrante. Tras el exceso de sus trabajos de fantasía- heroica (en absoluto despreciables, aunque menos gratos desde mi gusto personal), ha enriquecido su estilo, posiblemente influenciado por Mignola (con quien ha colaborado en varias ocasiones); ahora Russell sabe mostrarse sencillo y directo cuando es necesario, y recurre al barroquismo en los momentos oportunos (la

...Cuando mueren las leyendas

alucinación de Batman, nº 41, pags 24-26).

Conviene dejar claro que esa influencia no va en una sola dirección, ni se limita a los autores citados; puede detectarse entre los grandes dibujantes americanos (al menos los que conocemos aquí, y no siempre de forma exhaustiva) cierta complicidad, como si los hallazgos individuales de cada uno fueran asimilados por los demás, adaptándolos a sus necesidades expresivas, sin que pueda hablarse de plagio, sino de enriquecimiento mutuo. Así, habría que citar a Mignola (con sus famosos pies), Graig Russell, Mazzucchelli, Matt Wagner, Tim Sale, Joe Quesada, Lee Weeks, Romita jr,...(También hay *influencias* entre los malos dibujantes, pero a esos los dejamos para otro día).

Territorio: La jungla de asfalto.

Steve Grant, guionista dotado para la acción, rápido y conciso, en la línea de Doug Moench o Chuck Dixon, escribe una atractiva trama en torno a la corrupción policial y los conflictos raciales, pero defrauda al lector con un final precipitado; casi se diría que le falta un episodio más para concluir.

Shawn MacManus es un dibujante que cumple en historietas de carácter cómico y fantástico (Doctor Fate, Sandman); su estilo resulta irreal en el sórdido ambiente descrito por Grant, al que le iría mejor un Gulacy o un Miller.

***Imágenes: Opiniones de un payaso.**

El último número publicado en Leyendas de Batman, contiene, tras una gran portada de Brian Bolland, un especial escrito, una vez más, por Denny O Neil, y, por triste que sea reconocerlo, también fallido. Si en Shaman O Neil se apropiaba de **Batman año uno**, sin aportar demasiado, en Imágenes parte de la **Broma asesina**, estropeando la obra de Moore y Bolland.

Uno de los grandes aciertos de La Broma es que Moore concede al lector un puesto privilegiado desde el que seguir la trama de forma completa, no como los personajes, que sólo advierten ciertos retazos aislados incomprensibles para ellos. O Neil estropea parte de ese brillante artificio en el momento en que Batman reconoce en el Joker a Capucha Roja; incluso se permite un burdo homenaje (¿o es plagio descarado?) a La Broma con la anécdota de la pintura blanca en los dedos de Batman.

Lo mejor de Imágenes son dos escenas complementarias sobre el Joker: su lastimosa expresión ante la pregunta, "¿Quién eres?" de Batman (pag 10), y la crueldad del momento en que envenena al gato (pag 15), ofreciendo una interesante aproximación a la personalidad ambivalente e impredecible del Joker.

***Las leyendas también mueren.**

Leyendas de Batman es un buena muestra de que, si a los creadores se les permite, el llamado *cómic comercial* puede ofrecer productos con todas las características positivas del llamado *cómic de autor* (denominación tramposa y superficial). La mayoría de las colecciones de superhéroes están sometidas a altibajos continuos a causa del tránsito de autores, que pueden ir de lo mejor a lo peor; sin embargo, en Leyendas, ese defecto se convirtió en virtud al ofrecer sus creadores, en general, mayor originalidad y dedicación que en los adocenados planteamientos que estancan la evolución del género; esa originalidad y dedicación nos permitirán disfrutar de unas sagas tan diferentes entre si como coherentes en su propósito de ofrecer una imagen múltiple y compleja, verdaderamente legendaria del Hombre-Murciélago.

FIN

Marcelino Fernández

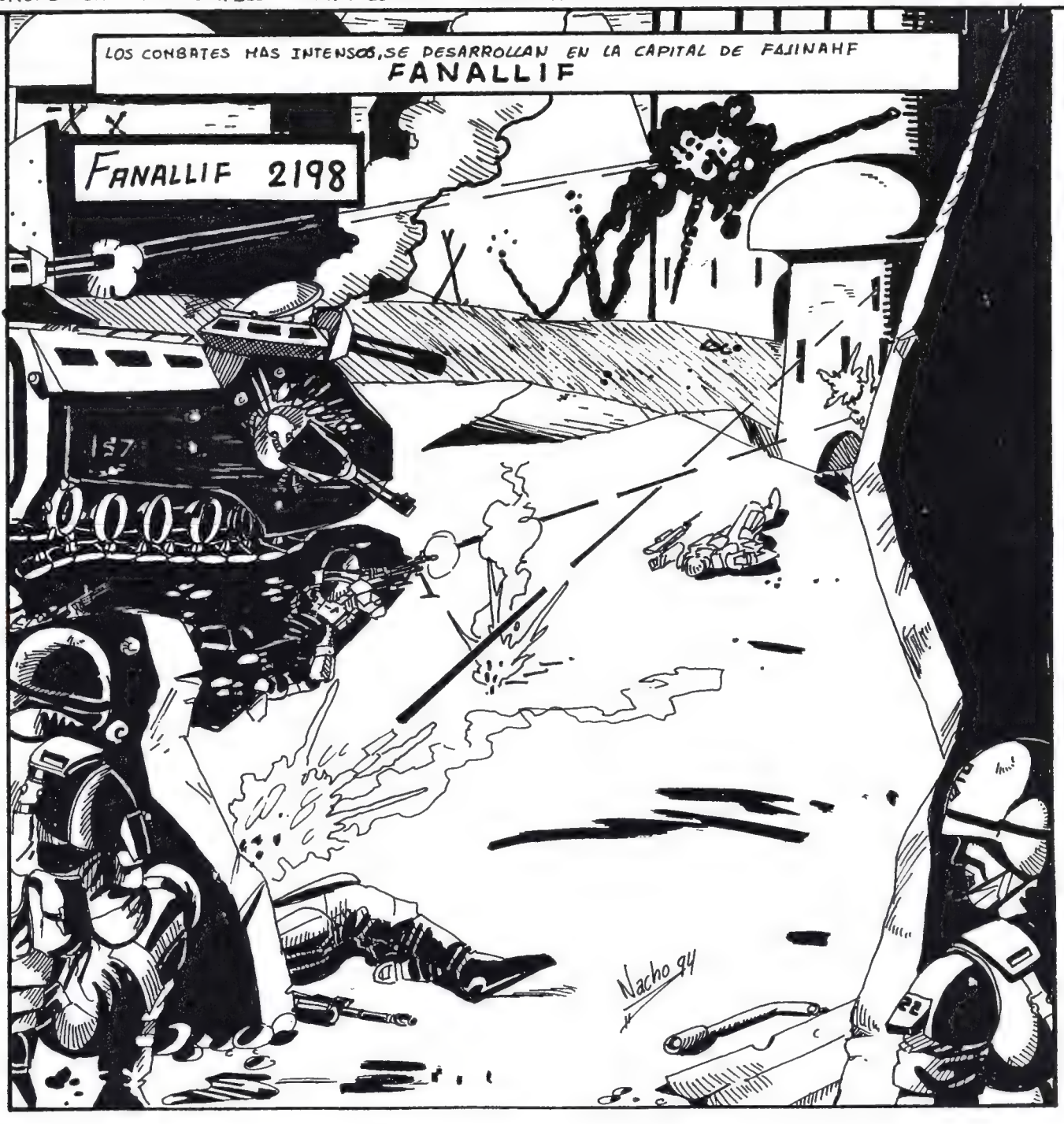
S.XXII

MEDIADOS DEL SIGLO XXII Los hombres henos explorado el espacio, descubriendo nuevos planetas alguno de ellos con vida inteligente, unos has desarrollados, que otros y entre los has desarrollados, hay algunos cono el nuestro, uno de estos planetas es **GORHK.**

GORHK se unió a la tierra en su endresa, has tarde se unirian otros planetas, hasta que se conquistó toda la galaxia. Cuando el último planeta fué conquistado, se descubrió uno nuevo, que estaba entre dos galaxias el planeta **FAJINAHF.**

FAJINAHF era un planeta con vida subdesarrollada, en la ultima década del **S.XXII**, se emprendió su conquista, pero. de otra galaxia llegaron al tiempo otros conquistadores los **CLONS**, que comenzaron una terrible guerra contra nuestra galaxia por la conquista de FAJINAH

Los conbates has intensos, se desarrollan en la capital de FAJINAHF
FANALLIF



ESTA BIEN CHICOS, EL ALTO MANDO NOS ORDENA ASALTAR LA CIUDAD, CASA POR CASA, HASTA LA PLAZA CENTRAL. A NOSOTROS NOS TOCA ATACAR LA ZONA NORTE DE LA CIUDAD.
TENDREMOS APOYO DE LOS VEHICULOS BLINDADOS HASTA LLEGAR BAJO ESE PUENTE.
103
142
UNOS INSTANTES DESPUES...
205
BOOM
2ª ESQUADRA, TODOS CONTRA LA PARED SUR DEL PUENTE, RAPIDO.
22
22

¡MALDITA SEA! UTILIZAR LOS LANZA GRANADAS, Y QUE ALGUIEN INTENTE SACAR A CARSON DE CA LINEA DE FUEGO. MORHAUS, TE, TOCO. DEPRISA.

NO DEJEIS DE DISPARAR LOS LANZA GRANADAS. MORHAUS COMO ESTA CAR-SON.
ENTRE TANTO EN EL INTERIOR DEL EDIFICIO...
LO SIENTO SARGENTO. CREO QUE CARSON LA HA CAGADO.
TRAER EL CAÑON LASER AQUI. RAPIDO
FUEGO
JOD... TIENEN UN CAÑON... CUIDADO

¡SARGENTO, SARGENTO! Mc COUNLYN ESTA MUY MAL, NECESITA EVACUACIÓN RAPIDAMENTE.
ESTA BIEN, DOCTOR USTED SE QUEDA CON Mc COUNLY, EL RESTO VAMOS A ASALTAR EL EDIFICIO / TODOS PREPARADOS.
VAMOS VAMOS RAPIDO
RICK REBIENTA ESA MALDITA PUERTA
BOOM

VAMOS, VAMOS, ADELANTE.
ESTAN EN EL PISO DE ARRIBA. VAMOS A POR ELLOS
TENED LOS OJOS BIEN ABIERTOS, PODRIAN ESTAR ESPERAN...
CUIDADO

UHGS
ABRID FUEGO RAPIDO.
BUENO CHICOS SIGAMOS. PERO MANTENED LOS OJOS BIEN ABIERTOS.

ESTA BIEN CUANDO TIREMOS LA PUERTA UTILIZAR LOS LANZA GRANADAS.
FUEGO
BOM
UNOS MINUTOS DESPUES....
HORHOUSE, LOS REFUERZOS ESTAN AL LLEGAR ¿QUE TAL ESTAS?...
BIEN, PERO SARGENTO ¿ QUE ESTAMOS GANANDO CON ESTA MALDITA GUERRA?
NO LO SE, HORHAUSE, NO, LO, SE.
FIN

EL CASTIGADOR

Es curioso ver como en este fanzine, clara y muy particularmente sumergido en el universo Marvel, no se había dedicado hasta el momento, si quiera una vez la sección de monográfico a un personaje Marvel. Primero fue Lobo, más tarde Predator, luego Sandman, finalmente Dragon Ball, y ahora mismo sin más dilación....*El Castigador* (The Punisher).

DAREDEVIL AND THE PUNISHER
in Child's Play
A BOOKSHELF FORMAT EDITION REPRINTING THE CONTROVERSIAL "ANGEL DUST" STORIES FROM DAREDEVIL #182-184, BY FRANK MILLER AND KLAUS JANSON. FEATURING NEW COVER ART BY FRANK MILLER! ON SALE NOW FROM MARVEL.

Posiblemente, no sea este un personaje que entusiasme a la comitiva española (los datos ahí están); en USA otro gallo les despierta cada mañana. Pero lo que sin embargo no se puede negar, es que el Castigador, desempeña un importante papel en el membrado universo Marvel; y se quiera o no se quiera, ahí (perdón *allí*) están la multitud de títulos que respaldan esta opinión.

La primera aparición del Castigador, se produjo en el nº 129 de The Amanzing Spiderman (publicado en Febrero de 1974) a manos de dos ilustres, el veterano guionista Gerry Conway y el no menos veterano Ross Andru. Esta no sería su única aparición en la colección del trepamuros, que casi casi se convertirá en el único título donde el Castigador se deje caer de vez en cuando. Uno de los puntos negros, que envuelven al nacimiento del Castigador, es el supuesto plagio descarado que sus creadores hicieron, de un personaje llamado El Ejecutor, que pertenecía a una compañía independiente, pero que aquí en España no llegó a asomar nunca el careto. En cuanto al rol del personaje, no era muy diferente del que desempeña hoy en día, aunque en esta ocasión, más cerca del villano, que del héroe. Tampoco es que tuviera la sofisticación actual, y claro está, se nos presentaba al personaje en una versión mucho más "light". Generalmente, no llegaba nunca a matar a ningún criminal, e incluso se empeñaba en utilizar unas ridículas balas de plástico. Más tarde, hizo sus primeras apariciones en solitario en magazines en blanco y negro enfocados hacia un público más adulto. La primera, en el Marvel Preview nº 2, donde se narraba por primera vez el trágico origen del personaje. Pero a pesar de contar con las condiciones idóneas para triunfar en este tipo de publicaciones (alguno de estos episodios publicado en España por *Aventuras Bizarras*), la formula fracasó y Frank se llevó su justicia al tedioso limbo. Y allí permaneció una buena temporada, cuando no se aburría, e iba a hacerle una *visita de cortesía* a nuestro vecino y amigo Spiderman.

Tan solo años más tarde, un por aquel entonces revelación Frank Miller se acordó de él y lo reintrodujo en Daredevil. Precisamente, una de esas aventuras compartidas por ambos personajes, Juego de niños (englobada en los nºs 182 a 184 de la colección USA y publicada por Forum en la primera colección de Daredevil, nºs 15 y 16) será recopilada años más tarde, una vez estallado el boom del personaje, en un lujoso volumen con portada de Frank Miller (una lastima...el interior seguía siendo de Klaus Janson).

Pero de todas formas, las apariciones del Castigador seguían siendo demasiado espaciadas y puntuales, como para pensar que no llegaría la hora de volver a darle al personaje el protagonismo merecido. Y así sucedió, hasta que un viejo aficionado del mismo y además editor de la Marvel, Carl Potts, se acordó del Casti y propuso a Jim Shooter, por aquel entonces alto mandatario de la casa (las vueltas que da la vida...*je je je*) realizar una serie limitada del Castigador, a la que este dió carta blanca. Así en el año 1985, salió a la calle la citada serie, con guión de Steven Grant y dibujo de Mike Zeck y John Beatty (con unas portadas que quitaban en hipo). Saltó la sorpresa y tras 11 años donde la suerte siempre había dado la espalda al personaje, el éxito se produjo de manera caprichosa, no tanto en España, donde el auténtico despropósito a la hora de la publicación de dicha serie, hizo tambalear muy mucho la continuidad del personaje en nuestro país. Y es que por aquellos tiempos, Forum no publicaba series limitadas, pero existía una colección llamada Marvel Héroes, que cumplía esta función. Cuando se publicó la serie del Castigador, la parte principal de la revista la ocupaba otra serie, la del personaje de la Patrulla x, Longshoot,

EL CASTIGADOR

obra de Ann Nocenti y Art Adams; con tan mala suerte, que el Castigador se vio relegado a un segundo puesto, haciendo la función de complemento del título con un paupérrimo porcentaje de apenas seis páginas por número. Esto no solo rompió totalmente el ritmo de la historia, sino que además de esta manera, se tardó varios lustros en completar.

Y de nuevo volvemos a la *tierra de la libertad*, cuando tras haber saboreado el exisito de ventas de la serie limitada, se empieza a pensar en la posibilidad de dedicar un título regular al Castigador. De nuevo es Carl Potts el encargado de sentar las bases del proyecto . El guionista elegido para esa serie fue Mike Baron, que en esos momentos estaba trabajando para la compañía independiente First, con un personaje llamado Badger, que al igual que Frank Castle, era un veterano del Wietnam . Y si hemos de felicitar a Carl por la elección del guionista, también es justo darle una buena colleja por la del dibujante, Klaus Janson, que no contento con encargarse del lápiz y tinta, lo hizo también del color (si bien es justo reconocer un cierto dominio por su parte de la luz y las sombras). Y así, una vez ultimados todos los preparativos, el 17 de Marzo de 1987 salió a la venta el nº 1 de The Punisher, a razón de nueve números al año, debido a que Klaus Janson no podía dibujar más rápido...*encima lento*. Sin embargo, el dato curioso y afortunado, es que Janson sólo aguantó los cinco primeros números antes de marcharse al sello Epic.

Si en Marzo del 87, aparecía el primer número del Castigador en los USA, justo un año después en Marzo del 88, lo hacía en España.

En los nºs 1 y 2 de la colección, Frank Castle (álter ego civil del personaje, por si alguien no se había dado cuenta) se introduce en una red internacional de narcotraficantes asentada en Bolivia y dirijida por un ex general survietnamita.

Esta es posiblemente la mejor saga de todo lo publicado hasta el momento del personaje, debido a la madurez de la historia, muy en la línea de algunas películas inspiradas en la guerra del Wietnam. En el nº 3, en la historia titulada *El diablo vino de Kansas*, se narra el enfrentamiento entre el Castigador y una organización racista, La Nueva Revolución Americana, que se autofinancia con el robo de bancos. Y de nuevo los nºs 4 y 5 los ocupa una saga de dos números, *El reverendo*, un maniaco venido a Mesías, que crea una secta religiosa como tapadera para su negocio criminal; personaje por otra parte que, guarda cierto parecido con el diácono Blackfire de Batman The Cult. Tras la marcha de Janson en el nº 5, se necesitaba un nuevo equipo gráfico, y para seguir tirando, Mike Baron escribió un guión de dos números para un casi desconocido David Ross que se verá terriblemente favorecido por el entintado de dos monstruos del papel: en el primer número John Beatty (el mismo que entintó a Zeck en la serie limitada) y Kevin Nowlan en el 2º (una auténtica delicia). Pero el título estaba muerto de necesidad de un dibujante regular y Carl reclutó a uno de sus pupilos en Alpha Flight, un jovencísimo artista filipino llamado Whilce Portaccio, que había estado entintando a Jim Lee en dicho título.

Leyendo en nº 8 del Castigador, uno ya se da cuenta de las enormes carencias que presenta su dibujo. Su principal defecto es la anatomía y movimiento de los personajes. Esto se nota enseguida en las escenas de acción, donde los personajes golpean siempre con los miembros rígidos (brazos, piernas...), como inspirados en las poses de los clicks de phamovil. No obstante, con el paso del tiempo irá mejorando y debido a la

EL CASTIGADOR

espectacularidad de su dibujo nadie se le echará encima.

Los nºs 10 y 11, serían un parón en la línea argumental de la colección, ocupados por el cross-over de la guerra de la evolución. Dichos números, estaban dibujados por uno de los artistas "hot" del momento, Mark Texeira, eso sí, con un estilo mucho más contenido en las proporciones que el actual. Y en el nº 15 de la colección (Forum por supuesto), se produce un cambio de formato y se pasa a aumentar el nº de páginas a 32, con motivo de la publicación como complemento de los episodios de la nueva colección del Castigador "The Punisher War Journal" (El diario de guerra del Castigador).

The Punisher War Journal había sido otro de los brillantes proyectos de Carl Potts. Este, motivado por el éxito de la primera serie, además de tener el gusanillo de escribir sus propias historias para el personaje, se puso en contacto con el jefe editorial marveloso, Tom deFalco (guionista también de personajes clásicos como Thor o los 4[]; deFalco le dió su visto bueno (hay que reconocer la capacidad persuasiva de Potts) y el proyecto salió rápidamente adelante. La idea de Carl, era crear una colección más ligada a la continuidad Marvel, más fresca si cabe y hasta con algún toque de humor, lo que no quiere decir que fuese a cambiar la estética del personaje.

Carl buscó entonces a un dibujante, y con una simple llamada telefónica se puso en contacto con una joven promesa coreana, que él mismo había designado tiempo atrás para dibujar a los Alpha Flight, Jim Lee. Y no solo le ofreció dibujar la nueva colección, sino que se encargase también del entintado. Después de realizar un pequeño skectch del Castigador, para que Carl y sus colegas vieran sus cualidades como entintador, algo que Jim Lee no había tenido oportunidad de hacer hasta la fecha, su nombre acabó finalmente figurando en los títulos de crédito del nº 1 del P.W.J con fecha de Julio del 88, encargándose del dibujo y entintado en los tres primeros números, mientras que los nºs 4 y 5 serían entintados por Scott Williams (entintador habitual del Punisher); y de nuevo Lee se encargaría de la labor, a partir del nº 6. A pesar de que más adelante lo dejara en manos de gente con más experiencia como Klaus Janson (eterno Janson) o Al Milgron.

El éxito del P.W.J fue aún más sonado que el del propio Punisher. En España sin ir más lejos, pronto llegarán numerosas peticiones de darle el papel principal de la colección, y relegar a un segundo puesto a la del Punisher; aunque en un principio no fue posible debido a que en los USA el P.W.J, se publicaba a razón de mes y medio cada número, por lo que no llegaría a España el material con la suficiente rapidez para la periocidad mensual existente. Y no eran de extrañar esas incesantes peticiones, los guiones de Potts no tenían nada que envidiar a los de Baron, y eran si cabe más innovadores, a pesar de carecer del temple que daba el segundo al personaje. Pero lo que sin duda más llamó la atención y dejó patidifusos a la mayoría, fue el IMPRESIONANTE dibujo de Jim Lee, en su mejor trabajo hasta la fecha. Ni el Lee un tanto verde de los Alpha Flight, ni el echado a perder por la espectacularidad de los X-Men y trabajos posteriores, vendido a un público que solo quería ver cuerpos hiperdesarrollados y barroquismo a doquier.

Pero volvamos a la colección principal, donde en el nº 20, Portaccio abandona el título una vez finalizada la saga del Castigador contra Kingpin. A partir de ahí, se sucederán una serie de episodios de transición. El nº 21 estará dibujado por Larry-Factor X-Stroman (también salido de las páginas de A.F). En el 22 tiene lugar el cross-over con la saga de Atlantis ataca, dibujado por Bill Reinhold y con el Caballero Luna de personaje invitado. En el 23, haría los honores Shea Anton Pensa, autor que también había trabajado con Baron en Badger, y que seguirá formando dúo con este en trabajos posteriores, como por ejemplo en la miniserie "The Butcher"

EL CASTIGADOR

para D.C. Y ya por fin en el nº 24, con el comienzo de la saga del campamento de entrenamiento ninja, donde jugarán un papel estelar los Shadowmasters, personajes creados por Carl Potts (su debut se produjo en el nº 9 de P.W.J), aparecerá el nuevo dibujante regular, Erik Larsen. El existo que este autor había cosechado con la Doom Patrol de D.C, no paso inadvertido para los directivos Marvel, que rápidamente se hicieron con sus servicios, y fue precisamente la colección del Punisher, uno de sus primeros trabajos para la compañía.El paso de Larsen por la colección no fue excesivamente brillante, especialmente en sus últimos números, donde muestra una despreocupación total por el dibujo. Y es que como manifestaría más tarde en una entrevista el propio Larsen, no le agradó lo más mínimo su estancia en esta colección.

A partir del nº 30, los guiones de Baron comienzan a deteriorarse y la colección entra en una mala fase. Los nºs 30 y 31 estarían dibujados por un tal Russ Heath. Por aquel entonces, la colección solo se salvaba por los magníficos episodios del P.W.J. El nº 32, sería el cross-over con Actos de venganza (uno de los primeros publicados en España) que contaría de nuevo con Bill Reinhold como dibujante, y esta vez regular, puesto que una vez finalizado el cross-over, continuaría en la colección. Reinhold era otro de los antiguos colaboradores que Baron había tenido en Badger, y su dibujo es simplemente correcto sin llegar a cotas muy altas. Este, permanecería en la colección hasta el nº 39, justamente tras haber dibujado el primer capítulo del retorno de Puzzle (uno de los villanos más emblemáticos del personaje). El relevo lo recoge Mark Texeira, que ya había ejercido anteriormente de dibujante y entintador. A pesar de todo, no será este autor quien acabe de dibujar la saga en cuestión, sino un tal Jack Slam y de nuevo Bill Reinhold en el antepenúltimo y último capítulo.

En el nº 39, y sin ningún aviso previo (la colección carecía de correo entonces) se había producido un cambio muy importante, dado que la colección del P.W.J *desapareció como complemento* dotando todo el protagonismo a la del Punisher. Pues bien, en el nº 43 se producía el paso inverso, el Punisher desapareció del mapa, para ser ocupada la colección en toda su extensión por el material perteneciente al P.W.J, con la saga "Tratamiento de Schock" (con los habituales Lee-Potts).

Finalmente en el nº 46, se producía el final de una etapa. "El Castigador" llegaba a su último número, para dar paso a una nueva colección del personaje, con un nuevo inicio de numeración. La nueva colección bautizada con el nombre de Punisher War Journal, solo daría cabida al material perteneciente a la serie americana del mismo nombre.

Este cambio, había sido motivado por la escasa aceptación del personaje en nuestro país, que en materia de ventas a duras penas podía mantenerse en la brecha. Pero ni así, se logró paliar la situación, y tras 19 números (que vistos hoy en día pueden parecer bastantes), se produjo el cierre definitivo de la colección, que pudo estar motivado por varias razones, en cuanto que los lectores dejaran de comprarla; como la temprana marcha de Jim Lee al dibujo, apenas transcurridos cuatro números, y por la inoportuna publicación de la saga de 7 números, Eurohit (las aventuras por Europa del Castigador). Esta última de bajísima calidad, que a pesar de estar realizada por un equipo creativo europeo (Dan Abnett, Andy Lanning y uno de los pupilos de Alan Davis, Dougie Braithwaite) caía como es habitual en el topicazo de la ignorancia Sólo diré, que el capítulo cuya acción tenía lugar en España, el nº 17 concretamente, se titulaba, Toro! Toro!. La guerra había terminado ya para Frank Castle en España (finito), por lo que no le quedo otro remedio que colgar las botas y volverse por donde había venido... *a seguir dando caña en los USA.*

EL CASTIGADOR

Los especiales

En materia de especiales, prestigios y novelas gráficas, la producción del Castigador ha sido una de las más fructíferas de Marvel y Forum. Por falta de espacio, no es imposible comentar todo ese material, no obstante, haremos una breve reseña de lo más importante que se ha llegado a publicar aquí en España.

La primera novela gráfica del personaje, Assain Guild, fue elaborada por unos autores no demasiado conocidos, la guionista Mary Jo Duffy y el argentino Jorge Zaffino al dibujo. Aquí en España, se publicó como un especial invierno del 88. Y no es que estemos hablando de ningún prodigio, aunque el resultado no fue nada desdeñable y a eso hay que sumarle el valor simbólico que tiene. Uno de los grandes aciertos de Forum con el personaje, fue sin duda la recopilación en el tomo nº 9 de Obras Maestras, de la serie ya mencionada de Steven Grant, Mike Zeck y John Beatty; lectura obligada para todo fanático del personaje que se precie. A pesar de todo, no debemos olvidar el pequeño fraude que se produce en el último capítulo de la historia (el quinto), al no estar realizado por Grant y Zeck, sino por Mary Jo Duffy y Mike Vosburg. Y ya para finalizar, tampoco nos olvidaremos de la novela gráfica Return to Big Nothing (El retorno de la Gran Nada) con el mismo equipo creativo (Grant-Zeck-Beatty), que volvieron a inmortalizar al personaje (-se ríen de la ley...pero no se ríen de mí-), ni tampoco de la serie prestigio Point of view, a cargo de Jim Starlin y Berny Wrigton, donde hasta Bill Wray en su -para mí- desconocida faceta de colorista, está espléndido (pues su faceta como dibujante...ya es harina de otro costal).

Dentro de este apartado de especiales, también podíamos incluir, el tomo nº 4 de la colección One Shot, donde se recopilaban los 6 primeros números de la quinta colección USA del Castigador, The Punisher War Zone. Una colección fuera de serie, con un Chuck Dixon en sus mejores momentos (esperemos que dure) y un dibujo soberbio de John Romita jr, que crea la mejor versión del Castigador hasta la fecha, retomando los bocetos iniciales del mismo, en sus primeras apariciones, y otro gran éxito de ventas en Estados Unidos. Aunque bien es cierto, que hubo anecdóticamente, una colección del Castigador que fracasó estrepitosamente, el Punisher Magazine, título que retomaba la formula de publicar historias en blanco y negro del personaje, y que se cancelaría apenas iniciada su publicación.

En la actualidad, se ha comenzado a publicar en forma de serie limitada de 12 números, la sexta colección, Punisher 2099, que a pesar de no ser ninguna maravilla, ni en guión, ni sobre todo en dibujo, solventa de alguna manera el hambre de personaje, con una versión un tanto desmesurada del Castigador del presente, cuyos métodos se convierten en nimiedades, en relación con los de su sucesor en el cargo.

Actualmente, eso, es lo único que por el momento nos queda del personaje en España, unido a una constante sucesión de apariciones bochornosas en otras colecciones como personaje invitado (raro es el título hoy en día que prescinde de los servicios del Castigador) a manos de guionistas desvergonzados, que tiran por tierra toda la buena labor realizada hasta el momento.

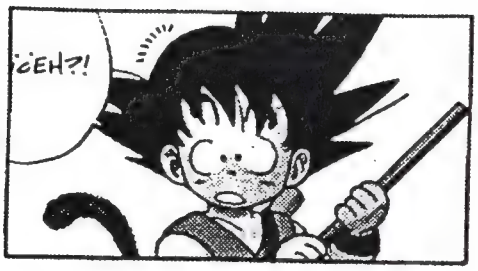
Y ya para finalizar, la bomba!. En los USA han matado al personaje, y ahora parece ser que toda una legión de *admiradores se* disputan el cargo; sólo faltaría que la saga se titulase, "Reinado de Castigadores". Triste, tristísimo...

"The punishier"-La película-. Traducida aquí como el "Vengador", fue una película que pasó con más pena que gloria por las carteleras españolas; bastante inmerecidamente, al menos en lo que dispensa al trato dado por la crítica. Dirijida por Mark Goldbalt e interpretada por Dolph Lundgren (un perfecto Frank Castle), el film respetó cuanto menos el espíritu del personaje, aunque se alejó del cómic en algunos aspectos, como la indumentaria del personaje sin ir más lejos. Los americanos que son únicos diciendo gilipolleces, alegaron que el traje del cómic mostraba un look demasiado agresivo para la compungida audiencia, por lo que lo sustituyeron por un traje de cuero (bastante hortera) e intentaron compensar de alguna manera esta medida, con la aparición de una especie de cuchillos con el mango en forma de calavera.

También esta película tendría su adaptación al cómic, donde el personaje "sí" luciría su uniforme del cómic. En definitiva, un film entretenido, ágil y que nos hizo pasar un buen rato a todos los fans del personaje.

Pablo González Menéndez

Disculpe...pero a usted nadie le ha pedido su opinión.



Una de las críticas y comentarios más frecuentes que nos hicieron a los presentes fanzineros, apenas iniciada nuestra andadura con *Dentro de la viñeta*, fue nuestra "exclusividad" en materia de cómic norteamericano. Ni siquiera una página dedicada a "eso" que llaman "*cómic de autor" (vease cómic europeo)*"; nada más que superhéroes, superhéroes, y por si alguien se cansaba de tanto superhéroe...más superhéroes. Y la razón era bien sencilla, no es que le tuviéramos manía al cómic europeo (mentira, se la tenemos y mucho), no es que no nos pareciera interesante el cómic europeo (mentira, nos aburre más que 5 minutos de "Testimonio") ni sus autores (Pacheco, Salvador Larroca...), tampoco era que no hubiéramos leído nada de cómic europeo (Super López, Asterix, Tintin...), simplemente es que nos gustaba más el género superheroico (quien se iba a poner a leer historias de gente que en la mayoría de los casos no lleva pijama, no quieren salvar al mundo, y para más narices (por no decir algo más fuerte), ¡NO tiene superpoderes!. ¡Vamos hombre!, ¿nos ve usted cara de panoli?).

Nada de eso, nosotros somos lectores honrados que sólo leemos a nuestros queridos y preciados superhéroes, y con eso no hacemos daño a nadie "¿verdad?".

Pero siempre la misma historia, que si no sólo de comic-book vive el hombre, que si somos unos heroico-retrasados mentales, que si algo de europeo no estaría mal...y vamos nosotros, y para no ser cenizos, conseguimos que Parissi no sólo nos haga unas estupendas portadas, sino que además inicie su propia sección de "cómic europeo" *("La dirección de Dentro de la viñeta ha considerado que no todo el cómic es de superhéroes...")*. Si es que somos la de Dios, ya podemos salir a la calle con la cabeza bien alta, y si alguien nos pregunta por Hugo Pratt, Manara o Jodorowsky, no pondremos cara de circunstancias, más bien, una oportuna cara de póker y en el caso más extremo, recurriremos al habitual..."Pero tu chaval, ¿te has leído el Dark Night de Frank Miller?. Y es que, a donde iríamos a parar los buenos lectores de superhéroes sin un Miller, Moore, o Gaiman (que en el mejor de los casos sólo representa un 5% de todas nuestras lecturas) para justificar el 95% de basura restante, que hacemos reciclar a nuestro maltratado cerebro.

Pero claro, nosotros los de "Dentro de la viñeta", gracias a Parissi, ya hemos

Disculpe...pero a usted nadie le ha pedido su opinión.

conseguido lavar nuestra cara de cínicos , e incluso nuestros detractores están comenzando a encariñarse con nosotros. ¡Vamos, que somos unos fenómenos!.

Pero servidor se pregunta, ¿ha servido esto, para que comencemos a comprar cómic europeo?. No, como mucho le *echaremos morro* ,y se lo *pediremos* a Parissi.

Porque ante todo hay que comprender, que nuestra maltrecha economía no da facilidades para la compra de esos "álbumes" que suelen rondar las 1500 pts, y que nos privarían de al menos 8 de nuestras 30 colecciones mensuales, todas buenas e interesantes. Además (y esto que quede entre nosotros) son cómics (los europeos me refiero) muy muy aburridos, que se empeñan en denominarse para adultos, para enmascarar de alguna manera sus temáticas ininteligibles. ¡La Línea Vértigo!, eso si que es un cómic para adultos.

Tampoco solemos comprar revistas de cómic europeo, que en la mayoría de los casos son sosas y obscenas, como el Víbora (pornografía barata en más de una ocasión, no nos engañemos), si bien es cierto que algunos ya nos estamos acercando a la página de Cimoc (muy bueno ese autor europeo...Byrne creo que se llama). Y por supuesto, la revista que no puede faltar, nuestro santo y seña, el Comic Scene, donde entendidos como la copa de un pino, son capaces de esplayarse alrededor de 4 páginas sobre temas tan interesantes, como el carácter psicológico de la cisterna del "w.c" del apartamento de Peter Parker.

Todo lo dicho viene a colación, porque el tema que en este número he querido tratar, no es otro que el manido asunto del "cómic europeo" (casi siempre entre comillas), un "tipo" de cómic, que contrariamente a lo que se pueda pensar, están inmersos muchos de nuestros lectores, por la secilla razón, que son este tipo de lectores (los que compran cómic europeo, y por descontado americano) los que realizan y mantienen el fandom nacional. Es muy extraño (aunque no imposible) ver a un lector que únicamente se entrasca en lecturas superheroicas, apoyando iniciativas *amateurs*, de este tipo (yo mismo me avergüenzo de confesar que este fue el primer fanzine que leí en serio). Si en nuestra ciudad natal hemos tenido tan buena acogida "inicial", ha sido en gran medida gracias al programa de radio, de no existir tal programa,...otro gallo nos hubiera cantado.

Muchos lectores de comic-book y manga también, que reconocen no leer nada de cómic europeo, no obstante, dicen no despreciarlo., simplemente preferir otro tipo de cómic (el "tipo" que ya sabemos), y esto si que es inconcebible.

Primero, porque dejar algo de lado y descuidarlo en toda su extensión, cuando no se sabe lo que es (*tan sólo se "supone"*), ni de que va (*tan sólo se "supone"*), ya *"supone"* un claro menosprecio. Y segundo, no es de recibo preferir una cosa simplemente, por desconocimiento de otra.

En definitiva, que los lectores que sólo consumimos comics-books somos bastante obcecados (no se olviden de aquello de *que en la variedad está la calidad*). Cuando los ilustrados, omnipotentes y todo misericordiosos lectores, autores y ciertos "sectores críticos" de cómic europeo , nos insultan y nos ponen a caer de un burro...¡TIENEN SU GRAN PARTE DE RAZÓN! No porque todo el comic-book sea hamburguesa barata como ellos dicen (hay tanto cómic europeo patético y lamentable como americano), sino por nuestra exclusividad y obstinación en el susodicho género (sería igual de reprochable al lector único de europeo).

Y es curioso señalar, que "casi todos" o "todos" los lectores de cómic europeo leen bastantes comics-books, aunque a muchos les cueste o les avergüence reconocerlo. Una táctica muy usual utilizada por este tipo de lectores, es poner a la altura de la mierda todo lo que leen de la citada materia, y es entonces, cuando se les llena la boca lamentándose y llorando a moco tendido (lágrimas de cocodrilo me supongo) en torno al actual panorama del mercado nacional. Triste si, pero real como la vida misma, que diría algún acólito de Nieves Herrero.

Y yo ya me despido (que luego me tildan de acaparador y protagonista). Como habréis observado, he subido considerablemente el tono de la sección, dado que hasta el momento, todas las cartas recibidas no hacían más que elogiar mi majestuosa labor, persona y sex appeal. A partir de ahora, ya estoy preparado para los añorados cabreos, insultos, "réplicas contundentes" (preferiblemente, tráteseme de "usted") y a ver quien es el listillo que me lleva la contraria (mis compañeros de fanzine ya lo han hecho)...

Pablo González Menéndez

BRAVURA, UN SELLO CON FUERZA (2ª parte)

Aquí está la continuación del artículo que comenzábamos en el número pasado, comentando las próximas novedades que aparecerán en USA por algunos de los más grandes autores del cómic americano, en la nueva línea editorial de **Malibu Comics**, **Bravura**.

Deuce. Hace 17 años, una pequeña nave espacial estaba corriendo por su vida, huyendo de una gran nave de guerra que tenía la capacidad de destruirla en un abrir y cerrar de ojos. Su única oportunidad fue hallar refugio para su preciosa carga en la Tierra. La carga fue soltada y la Tierra es ahora un campo de batalla.

"¿Qué sucede cuando tomas space-opera/ciencia ficción y lo mezclas con la vida real en la Tierra?" es la pregunta que **Dan Jurgens** responde en *Deuce*. La respuesta es una serie rápida, divertida y un gran entretenimiento. Es una serie de alto octanaje, altas aventuras con acción abierta en la Tierra y en el espacio profundo, con un héroe que es el objetivo de la increiblemente poderosa **Iglesia Empírica Sagrada** y su **Secta Sangrienta**.

El transfondo de la serie es una batalla interestelar. En primer plano está una presencia que vive en la Tierra dentro de un chico humano llamado **Clifford Martin**. Clifford ha sido un forastero toda su vida. Nunca creyó en sí mismo hasta el día en que fue atacado por un grupo de chicos después de la escuela. Una entidad diferente emergió de él y destruyó los atacantes.

Pero ¿de dónde vino la entidad, y por qué está ligado a **Clifford**?

No tienen mucho tiempo para resolverlo, pues la descarga de la energía de la entidad alerta a la **Secta Sangrienta** de que su objetivo está en la Tierra. La entidad es el primer hijo nacido para la secta en siglos, lo cual le hace **"El Elegido"**, el enemigo jurado de la Secta. La Tierra es elegida para atacar y unos asesinos son enviados tras **Clifford**. Cuando éstos atacan, descubren no un objetivo, sino dos, mientras **Clifford** y la entidad dentro de él se vuelven **Deuce**, dos hombres, a veces en una sola forma. Ambos buscan ser individuales, pero comparten algunos de los pros y los contras. Y, están unidos en una lucha por la supervivencia.

Dan Jurgens. 4 números.

Edge. Alguien se ha infiltrado en los **"Definitivos"**, un grupo de superhéroes. Ha tomado una de sus identidades. Nadie está seguro de quién es, pero algunos sospechan que debe ser **Edge**, el hombre que pudo haber sido un superhéroe.

Hace años, los **Definitivos** fueron creados por una compañía privada amparada por el gobierno. Mientras han sido una fuerza del bien, parecían

beneficioso para ellos mismos. Mientras era beneficioso, nadie ha protestado por los recortes de varias libertades, especialmente si aquellas pérdidas han tenido sus pequeñas caras pintadas en ellas. Pero la influencia de los **Definitivos** sobre materias a las que nunca habían supuesto tener se ha vuelto efímeras.

Edge había supuesto ser el líder de aquellos superseres, pero salió del proyecto por algunos presentimientos misteriosos. Ahora ha visto sus miedos cumplidos, y ha decidido que es su responsabilidad hacer algo. Pudo haber hecho algo al principio, pero no lo hizo. Un experimento fue mal, y **Edge** fue el hombre para coger los renegados superpoderosos. Es el único hombre en el planeta con experiencia en atrapar seres más poderosos que él. Es el único que puede hacer el trabajo. Y es el único que quiere hacerlo.

Steven Grant y Gil Kane. 4 números.

Star Slammers. Érase una vez había una raza de hombres que podían tirar más lejos, pelear más lejos y matar más lejos que nadie. Fueron pagados con fabulosas sumas para actuar como mercenarios. La práctica se volvió tan lucrativa, que decidieron

seguir en el negocio. Se volvieron los trabajadores más exitosos de la historia. Y se llamaron a sí mismos... **Star Slammers**.

Los **Star Slammers** han tenido ahora una exitosa firma por cien años cuando algo ocurre que no parecía posible. Los **Star Slammers** fueron alquilados para hacer una operación militar en un planeta remoto en un imperio tranquilo y, por primera vez, uno de los **Star Slammers** es capturado. Creído muerto, **Rojas**, el **Star Slammer** capturado, fue abandonado por sus camaradas y es transportado, bajo una fuerte guardia, a la capital del imperio donde será juzgado y ejecutado. La guardia de **Rojas** está liderada por una coronel llamada **Phaedra**. Es como un **Star Slammer**. Es eficiente, fuerte... y mide poco más de un metro.

Hay dos facciones dentro del imperio: una con el poder y otra que quiere el poder. Quieren el poder como sea. Ven a **Rojas** como una oportunidad para coger puntos, aturdir al gobierno y tomar poder. Sabotean el carguero que lleva a **Rojas** y **Phaedra**, y hacen que parezca que fueron los **Star Slammers** los que liberaron a su camarada. El go-

bierno parece como si hubieran hecho un trabajo aparente de proteger sus ciudadanos de la conocida destrucción que son los **Star Slammers**. **Rojas** está libre. No era parte del plan. Nadie quiere un **Star Slammer** corriendo por ahí. Pero ¿cuánta libertad tiene? **Rojas** no está contento con la idea de estar lejos de casa en territorio hostil. **Phaedra** no está contenta con la idea de que un prisionero bajo su custodia haya escapado. El destino arroja a estos dos descontentos juntos. **Rojas** está millones de

años luz de sus camaradas **Star Slammers**; y **Phaedra** es un superfuerte soldado del imperio, pero ahora deben pelear juntos en un lucha por sus vidas.

Walter Simonson. 5 números

The Man Called A·X. *The Man Called A-X* comienza en Bedlam, una ciudad gobernada por organizaciones criminales desde los años 20. Estas organizaciones siempre han reinado con músculos, acero y balas. Hasta esta ciudad llega el asesino llamado **A · X**, fuertemente armado y capaz de hacer mucho daño, pero no tiene ni idea de quién es.

The Man Called A-X es la historia de alguien que despierta y no recuerda quién es, dónde está o qué se supone que debe hacer. Hay voces diciéndole que destruya las diez bandas que controlan los negocios y la política de Bedlam. No sabe si es un buen o mal chico, por qué no puede matar la gente que quiera, y por qué otros pueden escapársele. **A·X** sólo sabe que su trabajo es exterminar las bandas. A medida que **A · X** descubre más sobre su pasado, los lectores lo harán.

El primer número se sitúa en el generador de Bedlam. Cuando es destruido, **A·X** tendrá que enfrentarse a las bandas solo y en la oscuridad, aprendiendo a sobrevivir por sí mismo.

The Man Called A-X es una serie de acción combinada con la clase de trama por el que es conocido **Marv Wolfman**. *The Man Called A-X* es una oportunidad de explorar un personaje a través de la acción; y la acción empuja todo en la serie: la historia, el humor y el personaje.

Marv Wolfman y Shaw McManus. 5 números.

Gerardo Javier González Jiménez

DESDE PARIS

Uno de los errores habituales que se cometen a la hora de reseñar las publicaciones nacionales, es olvidarse de las revistas infantiles-juveniles y de **El Jueves**, y si lo primero tiene cierta excusa por su alejamiento temático, no ocurre así con El Jueves, un semanario sí, pero la única

revista que ha conseguido llegar al público que no es lector habitual de historietas y además con cifras de ventas que multiplican por cinco la media del resto de las publicaciones. Un auténtico fenómeno.

Por supuesto que resultaría imposible hacer un repaso, ni siquiera superficial a los 900 números editados hasta ahora, pero sí podemos acercarnos de forma breve a algunos de los autores más representativos y que en su mayoría han visto su obra recopilada en alguno de los cien libros que componen la colección "Pendones del humor".

De entre los clásicos de El Jueves (hacer notar que, en los últimos años sobre todo, se han ido añadiendo nuevos autores fijos), creo que es justo destacar a dos autores que la industria de la historieta nunca ha sabido (o querido) reconocer; **Ventura** y **Nieto** (junto con otra pareja de la que hablaremos después) lo son TODO en la historieta española, llevan años publicando semanalmente sus "Grouñidos en el desierto" (recopilados en varios álbumes) y a pesar del tiempo, de la limitación de espacio y del reducidísimo número de personajes, las páginas de este inteligente Groucho siguen siendo toda una muestra de ingenio y una enciclopedia de lo que debe ser el dibujo de historietas.

La otra pareja clásica es, claro, **Tha** y **J. Tharrats**, un tándem perfectamente complementado (¡ni que fueran hermanos!), que revolucionaron

la forma de entender la historieta de humor, tanto por sus temas, con un absurdo humor cotidiano, como el grafismo de Tha, absolutamente distinto y novedoso y con una composición de la viñeta perfecta. A la venta se pueden encontrar varias recopilatorios de su actual serie "Que gente!".

Algo completamente distinto, **José Luis Martín** y su Dios, uno de los personajes más antiguos de la revista.

Como todos sabeis, se trata de historias de una o dos páginas en color y habitualmente

huérfana de diálogos. Es uno de los personajes, que pese a mantener un buen nivel, se resiente en ocasiones del paso del tiempo.

Y otro "viejo" de El Jueves, **Kim** (Joaquim Aubert) y su "Martínez el Facha", un personaje que nació con la revista (17 añitos ya) y como el propio Kim dice: "surgió porque llegué tarde al reparto de

personajes". Con la imagen del actor José Sazatornil, este salvador del honor patrio va perdiendo su vigencia a pesar del buen hacer de un gran historietista.

Y qué decir del desaparecido **Ivá** y sus dos superexitosas series, "Makinavaja" e "Historias de la puta mili", esta última incluso ha dado lugar a una revista propia.

Ya las conoceis, divertidas, tiernas, con un toque de filosofía cazurra y los "garabatos" más expresivos que te puedes echar a los ojos.

Mamen, otra de las series clásicas, obra de **Mariel Soria** y **Manel Barceló** (invitados al próximo Salón del Principado). Mamen es la chica que todos deseamos, deshinibida, tierna, fuerte, inteligente ¿seguro que tu novia también es así? Pequeñas joyas de lo cotidiano junto a alguna baratija.

Las tribus urbanas también tienen su sitio en El Jueves y ahí están para confirmarlo **Yaquer** con su Johnny Roqueta y **Azagra** con Pedro Pico y Pico Vena. He de confesar que el Roqueta no me atrae demasiado (salvo por el grafismo de Yaquer) y que su paso al ordenador, no le ha ayudado en lo más mínimo, pero que ha sabido crear un lenguaje y conectar con un amplio sector del público.

El trabajo de Azagra es otra cosa, probablemente sólo Ivá ha llegado a tener tal implantación popular. Rara es la manifestación sin un cartel de Azagra, las constantes referencias a grupos más o menos marginales o algo tan increíble como su P.G.B. Los punkis de Azagra han conseguido todo eso... ha pesar de que sus historias no van mucho más allá.

Entre los últimos fichajes, destacan las historias cotidianas (recopiladas en dos libros) de **MiguelAnxo Prado** (un Prado que parece incapaz de hacer algo inferior a la maravilla); Los mendrugos de **Juan Alvarez** y **Jorge G.**, una de las pocas series jóvenes que parece dispuesta a llegar a clásica; Kafre de **Das Pastoras** y su particular sentido del color o Clara... de noche de **Bernet** y **Trillo**, un insulto al que fue un enorme guionista y al que (cuando quiere) es un enorme dibujante.

Por supuesto, hay muchas cosas más, El Profesor Cojonciano de Oscar , que es sin duda la señal de identidad de El Jueves, El Miercoles Mercado, Forges, El Perich Martimorales... pero eso son... otras historietas.

En la página siguiente tenéis el epílogo de "Negras Tormentas", una historieta fruto de la colaboración entre el guionista, avilesino de adopción, **Juan Antonio de Blas** y el gran dibujante catalán **Alfonso Font**.

"Negras Tormentas" es el primero de tres libros de que constará un proyecto para Glenat (Francia) que en principio debía llamarse "Concierto para Star del 9 largo" y que finalmente debido a la dificultad en la traducción se llamará "Encrucijadas". Las historias transcurren entre 1923 y la Guerra Civil Española y además de ser entretenida, Font nos ofrece una exquisita recreación de la Barcelona de esos años.

A pesar de la publicación en blanco y negro, el proyecto es en color. Atentos a las librerías.

Andrea Parissi

EPÍLOGO

MUNICH, 9 DE NOVIEMBRE DE 1923...
TROM!
TROM!
TROM!
TROM!
Sturmabteilung
JUAN ANTONIO DE BLAS & ALFONSO FONT 94
CRAK
TAK
TAK
AAAAH
BANG!
CRAK!
RAK
RAK
TAK
TRAK
EL PUTSCH FRACASA CON LAS PRIMERAS BALAS...
¡LAS AMETRALLADORAS, GOERING, ¿DÓNDE ESTÁN LAS MALDITAS AMETRALLADORAS?!!

El mundo de las sombras

Una vez más estamos con vosotros en esta sección que os mantendrá alejados por unos minutos fuera del apasionante mundo del comic. Esta vez os hacemos un pequeño resumen de las revistas de rol y wargames más importantes del pais. Empecemos pues.

Dos de diez, 395 Ptas. 74 Pags. aproximadamente.

Una de las mejores revistas de rol que se publican hoy en día en nuestro país, y que además es de producción nacional.
Merece especial comentario su sección de novedades, tanto nacionales como de importación. Además, compone la revista módulos, ayudas de juego, artículos, secciones dedicadas a juegos de rol de ordenador, libros, ..., y otras que son normales en una publicación de estas características. Es muy recomendable. Sale a la venta cada dos meses.

Líder, 395 Ptas. 68 Pags. aproximadamente.

Decana ya en el mundillo de los juegos de rol en España. Es una publicación que esta respaldada por Joc Internacional, siendo éste uno de los puntos que más se le achacan, puesto que éste mecenazgo se puede notar a la hora de ser objetivos en algunos de sus comentarios, pero no de la manera descarada que algunos quieren ver. Es recomendable, aunque sufre muchos altibajos. Bimestral.

Sir Roger, 150 Ptas. 40 Pags. aproximadamente.

Revista que ha entrado en su segunda época. Es una revista que rompe un poco con las demás publicaciones, debido tanto a su formato (más barato, menos páginas), como en el contenido de alguno de sus artículos y/o ayudas para juegos. Es una buena publicación a la que se le podría agradecer que aumentase sus páginas (aunque esto conllevase un lógico aumento de precio). Mensual.

FreeRol, 395 Ptas. 52 Pags. aproximadamente.

Una revista de muy reciente aparición en el mercado. Se trata de una publicación que puede ser una válida alternativa , si bien ésta afirmación puede ser un tanto precipitada, dado que sólo ha salido a la venta un número de la misma. En dicho primer número hacen hincapié en el apartado de los módulos, con nada más y nada menos que siete, alguno de los cuales es interesante por el juego al que representan, como Far West, FanHunter,...

Alea, 750/400 Ptas.

Una revista que más que en los juegos de rol, está centrada en wargames, aunque cada cierto tiempo hagan números "especial rol". Lo que si es especial es el precio, que se sale un tanto de lo razonable. Eso sí, en la revista se incluye un juego de "regalo" (no es tan de regalo si miramos el precio). En cambio últimamente han sacado un nuevo formato algo más asequible con el precio de 400 ptas. Es una muy buena revista para los aficionados a los wargames.

White Dwarf, 475 Ptas. 70 Pags. aprox.

Dedicada exclusivamente al mundo de Warhammer y Warhammer 40K, esta revista bimestral incluye, desde guias de pintura de figuras hasta como preparar las batallas más espectaculares, pasando por como hacer casas, árboles, plantas, ruinas, etc... para que tus partidas resulten lo mas reales posibles. Aunque su precio parezca un poco excesivo no lo es para nada, ya que su gran calidad lo compensa. La revista perfecta y más recomendable para los amantes de los mundos de Warhammer.

Dragón, 475 Ptas. 68 Pags. aproximadamente.

Al igual que el White Dwarf, esta revista esta exclusivamente dedicada a un solo sistema de juego, al Dungeons & Dragons, pero esto incluye, claro esta, al Dark Sun, Ravenloft, etc... y claro esta, al Advanced Dungeons & Dragons. Incluye aventuras, mapas, ayudas para masters inexpertos, ...

Incluye tambien una seccion dedicada a los JDR por ordenador, en la que explican nuevos juegos y trucos para facilitar las aventuras.

Una revista aconsejable solo para los incondicionales del AD&D.

Bueno amigos, se nos acabo el espacio, tan solo nos queda recordaros que esperamos vuestras sugerencias y hasta el proximo numero PJs.

Saryon y Tarphos

DENTRO DE LA PANTALLA

Es evidente el éxito que está teniendo en nuestro pais el film de imagen real de "Los Picapiedra".

La serie de animación de Hanna-Barbera ha tenido numerosas adaptaciones al cómic desde 1961, pero su relación más estrecha con éste se dio cuando el 22 de septiembre de 1979, la NBC estrenó una serie de programas de una hora en las que Pedro Picapiedra y Pablo Mármol compartían protagonismo con "la adorable cosa de ojos azules" de Marvel.

Sin más, paso a las noticias:

Batman: El éxito de la serie de animación ha generado otras series de similares características. Image tiene ya a **Youngblood** y a **WildC.A.T.S.** en la pequeña pantalla y Marvel hace lo mismo con **Spider-man** y **Fantastic Four**.

Sobre el tercer film de imagen real, se llamará "Batman forever" y ademas de lo ya comentado **Chris O'Donnell** ("Los 3 Mosqueteros de Alejandro Dumas") interpretará a **Robin**. Parece ser que el "chico maravilla" tendra un papel destacado.

The Crow: Otro habitual en esta sección. La película póstuma de **Brandon Lee** que adaptaba un cómic de culto creado por **James O'Barr** ha sido finalmente estrenada en los USA.

El éxito de tan extraño film ha generado la publicación de un "Making of ..." y una colección de cromos por **Kitchen Sink Press**.

Como recordarás la película cuenta cómo una estrella del rock es asesinada y regresa de la tumba para vengarse.

En una próxima sección hablaré de la relación de los Lee con el cómic.

The Mask: Film basado en un cómic de Dark Horse cuyos autores son los (en nuestro país) desconocidos **John Arcudi** y **Doug Mahnke**.

Coproducida por New Line y la propia Dark Horse y dirigida por **Chuck Russell** la película cuenta cómo **Stanley Ipkiss** (**Jim Carrey**, un comediante muy conocido en USA y dado a conocer en nuestro país por la reciente "Ace Ventura. Un detective diferente") encuentra una antigua máscara. Cuando se la pone se convierte en un héroe indestructible pero no como Superman, sino como un dibujo animado de la Warner.

"The Mask" tendrá un sentido de humor muy negro a la hora de luchar contra el crimen.

Atentos a los efectos infográficos de **ILM** que pueden ser candidatos al Oscar.

Y me despido con un sonoro... **Yabba Dabba Doo!**

Julián González Aréchaga